

---

Jean-Paul FOURMENTRAUX, *Artistes de laboratoire.  
Recherche et création à l'ère numérique*

Paris, Hermann, 2011, 130 p.

Pierre Morelli

---



**Édition électronique**

URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/8612>

DOI : 10.4000/questionsdecommunication.8612

ISSN : 2259-8901

**Éditeur**

Presses universitaires de Lorraine

**Édition imprimée**

Date de publication : 31 août 2013

Pagination : 486-488

ISBN : 978-2-8143-0162-7

ISSN : 1633-5961

**Référence électronique**

Pierre Morelli, « Jean-Paul FOURMENTRAUX, *Artistes de laboratoire. Recherche et création à l'ère numérique* », *Questions de communication* [En ligne], 23 | 2013, mis en ligne le 30 septembre 2013, consulté le 22 septembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/8612> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.8612>

---

Tous droits réservés

souci affiché, statuaire de gagner plus, et donc de dépenser et consommer plus, et le souci de protéger la planète » (p. 239). Enfin, le législateur censé réguler et trancher dans l'intérêt commun, à « tendance à écouter les représentants des corps intermédiaires, surtout des entreprises [...] il a donc tendance à favoriser la conservation de l'état des choses existant » (p. 240).

Gilles Boenisch

CREM, université de Lorraine, F-57000

gilles.boenisch@gmail.com

**Jean-Paul FOURMENTRAUX, *Artistes de laboratoire. Recherche et création à l'ère numérique.***

Paris, Hermann, 2011, 130 p.

Secteurs phares de l'activité créatrice contemporaine, l'art et la technologie impliquent des questionnements générés par le développement des technologies numériques, tant pour les artistes que pour les scientifiques. Si ces mondes sont *a priori* facilement dissociables, comme l'affirme Jean-Marc Lévy-Leblond (*La science n'est pas l'art. Brèves rencontres...*, Paris, Hermann, 2010), leurs singularités ne déniaient pas aux visions artistiques et scientifiques la possibilité d'opérer des rapprochements, de dialoguer à des fins d'enrichissements réciproques. Tandis que se généralise le recours aux technologies numériques, les différences que pointent les physiiciens enrichissent les problématiques scientifiques ou esthétiques/plastiques et donnent vie à des approches hybridant création et recherche scientifique.

D'emblée, la formule « artistes de laboratoire » qu'affiche en titre Jean-Paul Fourmentraux donne le ton de ce texte court (127 pages) augmenté par un cahier visuel de dix pages présentant les œuvres de l'art numérique mentionnées dans l'ouvrage. L'auteur interroge la relation entre recherche et création à l'ère du numérique, non plus uniquement en termes de cohabitation mais de « coalition » (p. 107) heuristique et vertueuse. Rappelons que, dans les années 70, en dehors du cadre et de périodes d'usage professionnel, la relation entre artistes et informaticiens se résumait pour certains laboratoires informatiques prestigieux à confier leurs ordinateurs (alors inaccessibles au *quidam*) à des artistes technophiles avides d'interroger la plasticité des machines savantes et d'opérer les premières expérimentations de l'art numérique. Cette présence artistique dans les laboratoires consistait pour ces derniers à accueillir des artistes en leur sein à l'occasion de résidences d'artistes – par exemple, Piotr Kowalski au Media Lab du Massachusetts Institute of Technology de Boston. Cependant, bien que distincts,

les objectifs de chacun allaient produire de nouveaux questionnements simultanément indépendants et réciproques. Libéré de toute référence au progrès, l'art ne se coupe pas pour autant des technologies de son temps, qu'il mobilise et critique nécessairement sans céder à la fascination engendrée par le potentiel créatif des technologies numériques. Pouvaient-on éternellement rester sur une opposition frontale entre caractère absolu du chef-d'œuvre – « un chef-d'œuvre existe une fois pour toute » (Victor Hugo, *William Shakespeare*, Paris, Flammarion, 1973 [1864], p. 103) – et relativité intrinsèque de la science, mère de la technologie ? De multiples rapprochements se sont progressivement établis entre les deux univers (l'art et la technologie) que tout semble, *a priori*, distinguer mais qui sont, pourtant, de plus en plus placés en situation de dialogue voire de collaboration.

Comment, au sein de et entre les univers artistiques et technologiques, les différents acteurs professionnels se distinguent-ils ? En 1995, Monique Sicard (*Chercheurs ou artistes ? Entre art et science, ils rêvent le monde*, Paris, Éd. Autrement) interrogeait le franchissement de frontières à l'aune d'expériences communes qui, finalement, participent d'un même univers. Marquées par « l'état technologique, visuel, scientifique d'un même monde, elles [les productions artistiques et scientifiques] prennent naissance dans des conditions culturelles, économiques, sociales et politiques qu'elles marquent en retour » (p. 189). Plus récemment, Catherine Nyeki (accès : <http://www.nyeki.com>), artiste autodéfinie comme « Plasticienne laborantine plurimédia et musicienne, créatrice de monde et de créatures virtuelles », hybrides et pseudovégétales manipulables conformément à des lois physiques imaginaires proches du vivant, montre que, contre l'usage utilitaire et/ou métaphorique des outils et des productions des uns par les autres, un dialogue à bénéfice mutuel peut exister entre chercheurs (biologistes, informaticiens...). Par ailleurs, depuis plusieurs années, Joseph Nechvatal investit l'univers scientifique et simule l'attaque de virus, l'image devenant alors « un hôte servant à accueillir des virus, des agents actifs dont le rôle consiste à manipuler et dégrader l'information contenue dans l'image, des virus "chromophages" » (accès : <http://m1.p.fr/kAd>). À l'opposé, des informaticiens développent des recherches artistiques visuelles ou sonores. Éric Wenger, infographiste et développeur, conçoit des outils de création visuelle et sonore qu'il utilise pour son compte ou à l'occasion de collaborations avec Miguel Chevalier, Stéphane Maguet, Stéphane Sikora, Didier Bouchon et Monsieur QQ, fondateurs du collectif Music2eye développent des collaborations avec des plasticiens (Joseph Nechvatal, Grégory Chatonsky, Miguel Chevalier...).

Dans l'ouvrage, longuement préfacé par Pierre-Michel Menger (pp. 7-12), le sociologue Jean-Paul Fournementraux reprend un corpus constitué en 1999 pour la rédaction d'un rapport de recherche commandité par le ministère de la Culture et de la Communication (accès : <http://mip.fr/kAj>) afin de déconstruire la relation de collaboration asymétrique existant entre artistes et chercheurs scientifiques. La trousse méthodologique mobilisée comporte la sociologie de l'acteur-réseau, que l'auteur (*Art et Internet. Les nouvelles figures de la création*, Paris, CNRS Éd., 2005) avait déjà mis à l'épreuve de la co-construction d'œuvres du *Net Art* et la sociologie interactionniste d'Howard Becker. Contre la trop évidente opposition fascination/désenchantement pour les innovations, Jean-Paul Fournementraux choisit d'analyser la relation entre les acteurs sociaux en présence, ce qui lui garantit le maintien de la nécessaire distance critique car création artistique et recherche technologique ne sont plus des domaines séparés, cloisonnés et impénétrables, mais sont, au contraire, de plus en plus intriqués de sorte que « toute innovation au sein de l'un intéresse (et infléchit) le développement de l'autre » (p. 15). Les anciennes lignes de partage sont toujours plus poreuses et se recomposent, donnent corps à des « frontières mobiles » qui affectent les modalités de création « en régime numérique » et se répercutent sur la finalité même de ce qui est produit à partir des processus dynamiques. La question centrale posée par le sociologue concerne la carrière d'œuvres reconfigurées par de multiples jeux d'acteurs alors que l'art est aujourd'hui tenu de renouveler ses appuis financiers et d'être davantage relié aux applications (p. 16), donc de se rapprocher des mondes de l'innovation technologique. Par principe, l'innovation n'est pas l'exclusivité de la création technologique puisque, selon Pierre-Michel Menger : « La figure de l'innovation artistique s'infiltre aujourd'hui dans de nombreux univers de production » (p. 21). Or, pressé par la croissance du recours aux technologies de l'information et de la communication (tic), le travail artistique tend désormais à être toujours plus collectif et interdisciplinaire (p. 22). Une requalification du métier de chercheur-créateur s'impose et constitue un fil rouge que Jean-Paul Fournementraux déroule à travers les deux premiers chapitres – « L'art à l'épreuve de la recherche » (pp. 21-36) et « L'interface entre art et science » (pp. 37-59). Deux composantes universitaires montréalaises, l'Institut universitaire de l'université du Québec à Montréal et le Media Lab de l'université Concordia montrent la voie à travers la co-fondation d'Hexagram, structure qui permet, grâce au soutien financier de la Fondation canadienne de l'innovation (FCI) et du Fonds de recherche du Québec (FRQSC), de définir de nouvelles approches organisationnelles alliant

valorisation esthétique, scientifique et industrielle par le modèle inédit de la « recherche-crétion ». Dès lors, ce dernier confère à la création artistique un statut en tous points équivalent aux publications scientifiques ou au dépôt de brevets industriels et participe de la « reconnaissance officielle du caractère de scientificité des disciplines artistiques » (p. 48). Forte de cette reconnaissance qualitative, la recherche artistique doit aussi éviter de se limiter à la seule « valorisation immédiate de l'outil technologique » (p. 50) au risque de court-circuiter l'œuvre au profit de considérations purement industrielles. Selon Jean-Paul Fournementraux, c'est donc la conception même du travail artistique qu'il s'agit de repenser : au découpage taylorien de l'activité créatrice succéderait l'organisation par projet coordonnant travail de conception et fragmentation des résultats au profit d'une redistribution au sein des « collectifs et [...] des mondes hétérogènes dans lesquels ils pourront circuler » (p. 51). Le modèle traditionnel de coopération utilitariste (recherche de savoir-faire et de dispositifs techniques au service de la création artistique) s'efface au profit de l'émergence d'un « réseau artistique et technico-économique » (p. 52) au sein duquel circulent les énoncés, fruits de la migration des concepts, des méthodes et des résultats produits, et traces des opérations de traduction entre les différents acteurs enrôlés dans le processus créatif qui constituent le terrain fertile de l'analyse sociologique que l'auteur entreprend ensuite.

Jean-Paul Fournementraux constate que si l'instrumentalisation accrue du travail artistique favorise la mise en place de créations collectives, contrairement au cinéma qui distribue au sein de l'entreprise collective les responsabilités auctoriales selon des principes codifiés reléguant la technique au rang de la prestation de service et de l'accompagnement, les collaborations arts/sciences n'ont cessé de mettre en débat les rôles respectifs : « L'expérimentation artistique [est] envisagée [pour les uns] comme simple vecteur de plus-value pour les projets industriels [tandis que pour les autres] le rôle de l'informaticien est alors souvent cantonné à une prestation de service » (p. 63). L'articulation entre ces deux mondes de la création contemporaine s'appuie alors sur la « mise en œuvre d'une situation collective d'énonciation et d'opération » (p. 65), les différents acteurs œuvrant désormais de concert au sein d'une production qui se déploie dans plusieurs mondes, une « œuvre frontière », lieu et objet du partenariat qui place d'emblée les mondes (de l'art et de la technologie) sur un même niveau de collaboration, et non plus en situation de vassalisation l'un par rapport à l'autre. Ainsi se trouve-t-on dans une approche problématique voisine de celle de la recherche-action définie par le philosophe

Jean-Paul Resweber (*La recherche-action*, Paris, Presses universitaires de France, 1995) qui place chercheurs et professionnels sur un même plan et les engage dans une démarche méta-réflexive car ces acteurs ne se limitent pas à la transformation de la réalité, ils s'appuient sur leur collaboration afin de produire des connaissances concernant ces transformations. À cet effet, la lecture des éléments contextuels de facture de l'œuvre *Le Jardin des hasards* (pp. 66-86) développés dans le troisième chapitre – « Interdisciplinarités » (pp. 61-86) – gagnera à être précédée ou poursuivie par celle du chapitre « Travail artistique et innovation technique » (pp. 35-58) de l'ouvrage publié en 2005 par le même auteur (*Art et Internet. Les nouvelles figures de la création*, Paris, CNRS Éd.) dans lequel ce dernier étudie patiemment les étapes du développement du projet *Des\_Frags*, par l'artiste Reynald Drouhin au Centre international de création vidéo Pierre Schaeffer de Montbéliard (CICV). Dans ces deux écrits, Jean-Paul Fourmentraux montre combien chaque partie sort gagnante, car la confrontation ne bénéficie pas uniquement au projet artistique puisque les questions informatiques développées sont susceptibles d'enrichir les problématiques informatiques et, finalement, d'être fécondes hors du domaine artistique. Il en est ainsi de la modélisation du processus de recherche en spirale théorisée par Guillaume Hutzler dans sa thèse de doctorat en informatique (*Du Jardin des Hasards aux Jardins de Données : une approche artistique et multi-agent des interfaces homme / systèmes complexes*, Université Pierre-et-Marie-Curie, 2000). La polyphonie énonciative qui caractérise la collaboration entre l'artiste et l'informaticien conduit à un dépassement du cadre artistique de production au bénéfice de l'art, de la science et de la technologie. En effet, outre la facture de l'œuvre (objet et sujet du partenariat), la collaboration explore de nouvelles modélisations informatiques (systèmes multi-agents) et favorise le développement d'outils et de plate-formes technologiques (voir p. 74).

Dans le quatrième et dernier chapitre – « Valeurs croisées » (pp. 87-102) –, l'auteur prend l'exemple de *Schlag*. Ce projet de cirque multimédia met en scène un personnage virtuel – inspiré du roman *Le tambour* de Günter Grass (trad. de l'allemand par Jean Amsler, Paris, Éd. Le Seuil, 1959 [1961]) – qui interagit avec des musiciens, des danseurs et des acteurs de cirque et entreprend d'analyser, à travers trois étapes clés du projet, les phases de recherche et d'innovation afin d'en pointer l'asymétrie (chaque acteur ne récoltant pas les mêmes bénéfices en retour à chaque étape), mais aussi la réciprocité en matière d'intérêt spécifique de chacun du fait de la « qualification-requalification des personnes et des œuvres » (p. 96) qui conduit à « une économie de la qualité où les coopérations sont

construites sur une recherche d'innovation à chaque étape de la production et se basent sur l'excellence réputationnelle et les réseaux de spécialistes » (*ibid.*). D'abord, Jean-Paul Fourmentraux (pp. 90-92) étudie la création au Canada d'un acteur virtuel par l'agence de développement de prototypes Darwin, et la mise sur le marché par cette agence « d'un *plug-in* logiciel ["module informatique externe"] articulé à une base de données sécurisée de personnages sur-mesure » (pp. 90). Ensuite, il analyse l'attribution d'« une identité et d'un rôle dans une installation interactive immersive et interactive » (p. 93) développée plus tard, en Europe, au sein du Centre de création en réalité virtuelle de Châlons-sur-Saône. Enfin, il arrive à la conception/réalisation du spectacle *Schlag* élaboré par la compagnie Roland Auzet au sein de l'Institut de recherche et coordination acoustique/musique/Centre Pompidou qui contribue également, par des démonstrations du dispositif informatique utilisé lors de festivals multimédias (*Agora, Résonance*), à valoriser les innovations techniques nées du projet artistique.

Désormais, dans l'art numérique, contre le schéma hiérarchique distribuant mérites et compétences s'impose la distribution sur différentes scènes du travail créatif entre une pluralité d'acteurs ayant des bénéfices communs mais aussi différenciés qui s'échelonnent sur des temporalités indépendantes et variées. À l'ère numérique, la recherche et la création nourrissent des intérêts réciproques pour les acteurs en présence, artistes comme techniciens ou informaticiens œuvrant de concert au sein de « nouvelles coalitions [qui] instaurent un morcellement de l'activité créatrice et des modes pluriels de désignation et de valorisation de l'œuvre, en interaction avec différents mondes » (pp. 104-105).

Pierre Morelli

CREM, université de Lorraine, F-57000  
pierre.morelli@univ-lorraine.fr

Jean-Paul FOURMENTRAUX, dir., *L'Ère post-média. Humanités digitales et cultures numériques*.

Paris, Hermann, coll. Cultures numériques, 2012, 220 p.

Dirigé par Jean-Paul Fourmentraux, maître de conférences habilité à diriger des recherches en sociologie à l'université Charles-de-Gaulle – Lille 3, l'ouvrage collectif embrasse une vaste perspective et se situe à l'intersection des recherches menées dans les domaines de l'urbanisme, de la science politique, du spectacle vivant, du cinéma, des jeux vidéo et de l'internet. Il se propose de réinventer les mises en scène et les modes de relation aux médias et de mettre en évidence les nouvelles pratiques médiatiques, techniques